Americanos - O Power of Innovation (poder da inovação)

- A First Wonder (Primeira Maravilha) é construída instantaneamente, a menos que outra nação também a esteja construindo (exceto no caso do Space Program (Programa Espacial) ou do Supercollider (Acelerador de Partículas).
- Government (Governo) e Senate (Senado) são gratuítos.
- Aircraft (Avião) e Carriers (Porta-aviões) são mais baratos.
- A partir da Idade Moderna, receba dois bombardeiros gratuítos em cada Airbase (Base Aérea).
- Um Scholar (Estudioso) gratuíto é criado em cada nova universidade.
- As atualizações de unidades militares são mais baratas.
- Cada unidade de Barracks (quartel) fornece rendimento de recursos gratuíto.

- Continental Marines (Fuzileiros continentais)
- Marine Riflemen (Fuzileiros navais)
- Marine Infantry (Infantaria naval)
- Assault Marines (Fuzileiros de ataque)

Holandeses - O Power of Commerce (poder do comércio)

- Comece com uma pesquisa Comércio gratuíta e receba um desconto em todas as pesquisas de Comércio subseqüentes.
- Inicie com um Market (Mercado) e com Merchants (Mercadores) gratuítos.
- Receba recursos de bônus com base no montante de recursos acumulados (exceto Knowledge [Sabedoria]).
- Receba Light Ships (Navios ligeiros) e atualizações de Ship (Navio) mais baratas sempre que uma doca for construída.

- Armed Caravan (Caravana armada)
- Armed Merchant (Mercador armado)
- Armed Supply Wagon (Veículo de suprimento armado)
- Brig (Brigue)
- Fluyt
- Clipper (Cliper)

Indianos - O Power of Majesty (poder da majestade)

- O custo de Buildings (exceto Wonders (Maravilhas) e cidades) não aumenta e o custo de fortificações sobe metade da taxa normal.
- O City Economic Radius (Raio econômico da cidade) foi ampliado.
- A renda da Caravan (Caravana) foi ampliada.

- War Elephant (Elefante de guerra)
- Mahout (Cornaca)
- Gun Mahout (Cornaca armado)
- Culverin Mahout (Cornaca colubrina)

Iroqueses - O Power of the Nation (poder da nação)

- Ganhe um Scout (Batedor) gratuíto e atualizações de batedor gratuítas com cada Barracks (Quartel).
- Os batedores podem se mover pelas florestas.
- O First Senate (Primeiro senado) é gratuíto e construído instantaneamente.
- Os Woodcutters (Lenhadores) também coletam alimentos.
- Em território amigo, as Military Units (Unidades Militares) têm hit points (pontos para recuperação de danos) extras, além de serem ocultadas quando não estiverem atacando e serem curadas quando não estiverem se movendo ou atacando.

- Okwari
- Akweks
- Takohs
- Spearman (Lanceiro)
- Mohawk Spearman (Lanceiro mohawk)
- Heavy Mohawk Spearman (Lanceiro mohawk pesado)
- Elite Mohawk Spearman (Lanceiro mohawk de elite)

Lacotas - O Power of the Plains (poder da planície)

- Em vez de construir fazendas e celeiros, receba alimentos para cada unidade de cidadão, batedor e cavalaria (exceto quando guarnecida).
- As fronteiras são invisíveis aos inimigos. Podem construir edificações em qualquer território que não pertença a uma nação inimiga.
- As atualizações da Ranged Cavalry (Cavalaria de Ataque à Distância) são gratuítas.

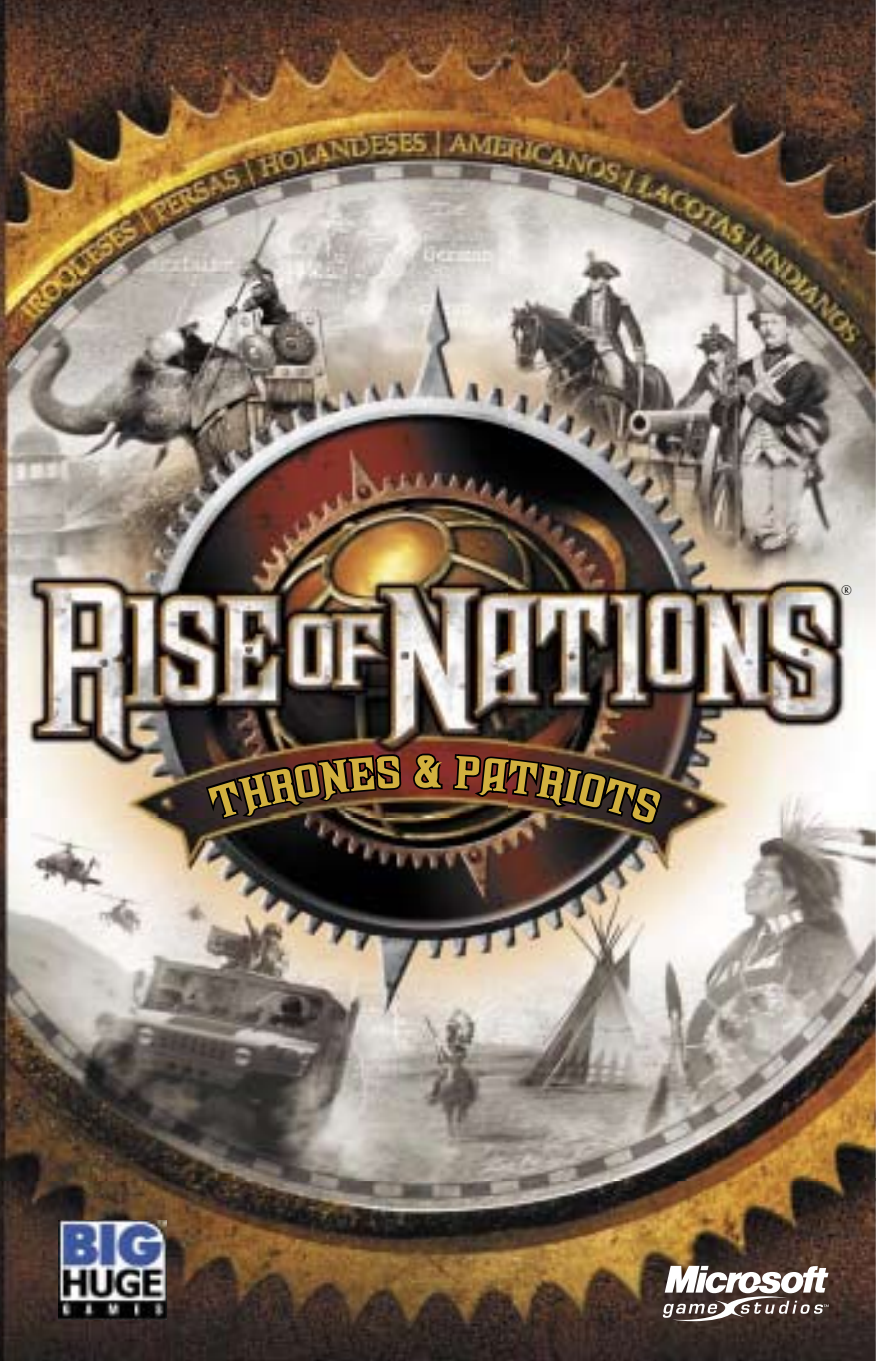
- Sunka Wakan
- Eagle Feather Horse (Cavalo pena de águia)
- Musket Horse (Cavalo com mosquete)
- Repeating Rifle Horse (Cavalo com rifle de repetição)

Persas - O Power of Ceremony (poder da cerimônia)

- Eles começam com alimentos extras.
- A Segunda Cidade é uma segunda Capital. Recebe bônus adicional de fronteira da Cidade Capital. Ambas as capitais devem ser capturadas para que essa nação seja eliminada.
- Atualizações de impostos e de pesquisas cívicas mais baratas.
- Tem sempre o número máximo de caravanas.

- Immortals (Imortais)
- Anusiya (Anúsia)
- War Elephant (Elefante de guerra)
- Athanatoi
- Mahout (Cornaca)
- Gun Mahout (Cornaca armado)
- Arquebus Immortal (Arcabuz imortal)
- Culverin Mahout (Cornaca colubrina)

POWERED BY gamespy



AVISO DE SEGURANÇA

Sobre a epilepsia fotossensível

Um número muito reduzido de pessoas poderão sofrer de crises epilépticas quando expostas a certos estímulos visuais, incluindo luzes ou padrões intermitentes que podem aparecer em videogames. Mesmo pessoas sem qualquer histórico de crises ou condições epilépticas poderão sofrer de uma condição não diagnosticada, que pode causar este tipo de epilepsia fotossensível (conhecida como "epilepsia da televisão") enquanto vêem videogames.

As crises poderão ter uma variedade de sintomas, entre os quais sensação de vertigens, problemas de visão, espasmos dos olhos ou faciais, convulsões ou tremores nos braços ou pernas, desorientação, sensação de perturbação ou perda temporária da noção do presente. As crises podem também provocar a perda da consciência ou convulsões que podem resultar em ferimentos causados por quedas ou por choques com objetos.

Se sentir algum destes sintomas, pare de jogar imediatamente e consulte um médico. Os pais devem observar os seus filhos atentamente e falar com eles para verificar a eventual ocorrência de algum destes sintomas; este tipo de epilepsia ocorre mais freqüentemente nas crianças e nos jovens.

O risco de crises de epilepsia fotossensível pode ser reduzido com as seguintes precauções:

- Jogue em um cômodo bem iluminado.
- Não jogue quando estiver sonolento ou cansado.

Se houver um histórico de epilepsia ou crises epilépticas na sua família, você deverá consultar um médico antes de jogar.

As informações contidas neste documento, incluindo referências a URLs e outros Web sites da Internet, estão sujeitas a alterações sem aviso prévio. Exceto quando indicado em contrário, as empresas, as organizações, os produtos, os nomes de domínio, os endereços de e-mail, os logotipos, as pessoas, os locais e os eventos mencionados nos exemplos são fictícios. Não se pretende indicar, nem deve deduzir-se nenhuma relação com empresas, organizações, produtos, nomes de domínio, endereços de e-mail, logotipos, pessoas, locais ou eventos reais. É da responsabilidade do usuário o cumprimento das leis de direitos autorais aplicáveis. Nenhuma parte deste documento pode ser reproduzida, armazenada ou introduzida num sistema de obtenção de dados, nem transmitida sob qualquer forma ou por qualquer meio (eletrônico, mecânico, por fotocópia, gravação, etc.), para qualquer fim, sem a permissão expressa, por escrito, da Microsoft Corporation, não limitando os direitos inerentes aos direitos autorais.

A Microsoft pode possuir patentes, requisições de patentes, marcas comerciais, direitos autorais ou outros direitos de propriedade intelectual que abranjam matérias abordadas no documento. Com exceção dos casos expressamente indicados em qualquer contrato de licença da Microsoft, fornecido por escrito, a disponibilização do presente documento não proporciona ao usuário quaisquer licenças sobre essas patentes, marcas comerciais, direitos autorais ou outra propriedade intelectual.

© 2004 Big Huge Games, Inc. Partes © & ℗ 2004 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados. Big Huge Games e o logotipo Big Huge Games são marcas comerciais exclusivas da Big Huge Games, Inc. Microsoft, Windows, DirectDraw, DirectPlay, DirectSound, DirectX o logotipo Microsoft Game Studios, MSN e Rise of Nations são marcas registradas ou marcas comerciais da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou outros países.

Este produto contém tecnologia de software licenciada da GameSpy Industries, Inc. © 1999–2004 GameSpy Industries, Inc. Todos os direitos reservados.

Os nomes de empresas e produtos mencionados neste documento podem ser marcas comerciais de seus respectivos proprietários.

O pacote de expansão do *Rise of Nations®: Thrones & Patriots* vem se somar ao jogo que já abrange toda a história. O jogo começa com um único povoado antigo e evolui para um império mundial. Para usar este pacote de expansão, é necessário que o *Rise of Nations* original esteja instalado no computador.

Novidades:

- Seis novas nações: American (Americanos), Dutch (Holandeses), Indian (Indianos), Iroquois (Iroqueses), Lakotas (Lacotas) e Persian (Persas).
- Novos conceitos de Senate (Senado), Government (Governo) e Patriot (Patriota).
- Três novas Wonders of the World (Maravilhas do Mundo).
- Quatro novas campanhas Conquer the World (Conquista do Mundo).
- Alterações do equilíbrio entre nações, maravilhas e tecnologias existentes, incluindo:
  - O bônus de velocidade Transport (Transporte) para pesquisa militar foi removido.
  - A linha British Longbow (Arco longo britânico) foi aperfeiçoada.
  - Os British (Britânicos) recebem Archers (Arqueiros) e Fishing Boats (Barcos pesqueiros) gratuitos em Barracks (Quartéis) e Docks (Docas).
  - Os Aztecs (Astecas) e os Romans (Romanos) recebem pesquisa militar gratuita no início.
  - Os romanos recebem Heavy Infantry (Infantaria Pesada) gratuita para cada Barracks (Quartel) começando na Idade Clássica.
  - A velocidade dos romanos na construção de fortes foi aperfeiçoada e a atualização dos fortes é gratuita.
  - Os Russians (Russos) recebem pesquisa cívica gratuita no início.
  - Novo poder dos russos — receber saques de edificações destruídas pelo inimigo.
  - O bônus Spanish Ruins (Ruínas Espanholas) diminuiu, os Tercios (Terços) ficaram menos eficientes e o bônus de LOS (Campo Visual) foi removido.
  - Os bônus dos Mayan (Maias) para desconto de edificações, velocidade e pontos para recuperação de danos foram diminuídos.
  - O Supercollider (Acelerador de Partículas) não causa mais impacto na pesquisa de unidades.
  - As Pyramids (Pirâmides) permitem construir Cities (Cidades) mais baratas.
  - O Kremlin e o Taj Mahal mudam de Idade. O Kremlin recebeu adição de capacidade de petróleo.
  - Os Howitzers (Obuses) e a Rocket Artillery (Artilharia de Foguetes) ficaram menos eficientes contra tropas a pé.
  - A Tank line (Linha de Tanques) é mais eficiente contra o siege (cerco).

SÉCULO VIII A.C.
É composta a *Ilíada*, inspiração de Alexandre, o Grande.

356 A.C.
Alexandre, o Grande, nasce em Pella, Macedônia.

336 A.C.
Alexandre ascende ao trono da Macedônia.

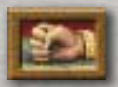
Governo

O Governo concede bônus militares e não militares à sua nação. Para estabelecer um Governo, você deve primeiramente construir um Senado e realizar a pesquisa da tecnologia apropriada.

Cada forma/sistema/regime de governo também permite que você crie um Patriota, ou seja, um líder especial que pode aumentar o poder econômico e militar de sua nação.

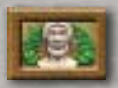
Senado

Você pode construir um Senado depois que sua nação avançar para a Idade Clássica. Ele deve ser erguido dentro dos City Limits (Limites da Cidade). Se você construir um senado em uma cidade que não seja a Capital, essa cidade passará a ser a Capital. Clique no edifício do senado para exibir as Government Options (Opções de Governo) na Command Palette (Paleta de Comandos).



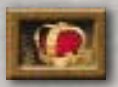
Despotismo
Governo controlado por um tirano com poderes absolutos.

- Unidades e pesquisas Militares mais baratas.
- Patriota déspota, um general que também concede os benefícios de suprimentos, campo visual e saque.



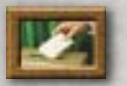
República
Governo controlado por representantes eleitos que podem (ou não) representar a vontade do povo.

- Aumento do Commerce Limit (Limite de comércio).
- Patriota senador, um general que também concede os benefícios de cura, suborno e defesa de edificação.



Monarquia
Governo controlado por um único soberano hereditário.

- A cavalaria é mais barata e construída mais rapidamente.
- Patriota rei, um general que também concede os benefícios de suprimentos, cerco e combate montado.

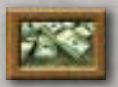


Democracia
Governo em que os representantes são eleitos por todos os cidadãos e representam a vontade do povo.

- Tecnologias não ligadas à biblioteca são mais baratas.
- Patriota presidente, um general que também concede os benefícios de produção, edificação e cura.

Socialismo
Governo no qual a produção e a distribuição de bens é determinada pelos princípios da igualdade e não pelo mercado.

- Construção das unidades Factory (Fábrica), Airbase (Base aérea) e Dock (Doca) mais barata e mais rápida.
- Patriota companheiro, um general que também concede os benefícios de suprimentos, combate e assimilação.



Capitalismo
Governo no qual a produção e a distribuição de bens é determinada por um mercado livre e competitivo.

- Recebe mais de 100 unidades de produção de petróleo e 500 unidades de petróleo.
- Patriota CEO, um general que também concede os benefícios de defesa, raio de alcance e cura.

Novas nações

Americanos

Povos imigrantes que se estabeleceram na América do Norte e declararam independência no século XVIII.

Os americanos têm o Poder da Inovação.

- A Primeira Maravilha é construída instantaneamente, a menos que outra nação também a esteja construindo (exceto no caso do Programa Espacial ou do Acelerador de Partículas).
- Os Governos no Senado são gratuitos.
- Aircraft (Avião) e Carriers (Porta-aviões) são mais baratos.
- A partir da Idade Moderna, dois bombardeiros gratuitos são criados em cada Airbase (Base aérea).
- Um Scholar (Estudioso) gratuito é criado em cada nova University (Universidade).
- As atualizações de unidades militares são mais baratas.
- Cada unidade de quartel fornece rendimento de recursos gratuito.

As unidades americanas são: Continental Marines (Fuzileiros continentais), Marine Riflemen (Fuzileiros navais), Marine Infantry (Infantaria naval) e Assault Marines (Fuzileiros de ataque).

Holandeses

Nação conhecida por suas proezas econômicas e exploração do mundo. Conseguiram a independência do império espanhol no século XVI.

Os holandeses têm o Poder do Comércio.

- Comece com uma pesquisa Comércio gratuita e receba um desconto em todas as pesquisas de Comércio subseqüentes.
- Inicie com um Market (Mercado) e com Merchants (Mercadores) gratuitos.
- Receba recursos de bônus com base no montante de recursos acumulados (exceto Knowledge [Sabedoria]).
- Receba Light Ships (Navios ligeiros) e atualizações de Ship (Navio) mais baratas sempre que uma doca for construída.

As unidades holandesas são: Armed Caravan (Caravana armada), Armed Merchant (Mercador armado), Armed Supply Wagon (Veículo de suprimento armado), Brig (Brigue), Fluyt e o Clipper (Clíper).

Indianos

Nação cujas origens remontam a 2.500 a.C. Localizada no sul da Ásia, é a democracia moderna mais populosa do mundo.

Os indianos têm o Poder da Majestade.

- O custo de Buildings (Edificações) (exceto Maravilhas e Cidades) não aumenta* e o custo de fortificações sobe metade da taxa normal.
- O City Economic Radius (Raio econômico da cidade) foi ampliado.
- A renda da Caravan (Caravana) foi ampliada.

As unidades indianas são: War Elephant (Elefante de guerra), Mahout (Cornaca), Gun Mahout (Cornaca armado) e Culverin Mahout (Cornaca colubrina).

**O custo de produção de edificações e unidades adicionais normalmente aumenta de acordo com o crescimento do número de edificações/unidades que sua nação possui.*

Iroqueses

Confederação de Tribos Nativas Americanas que povoam a região nordeste da América do Norte.

Os iroqueses têm o Poder da Nação.

- Ganhe um Scout (Batedor) gratuito e atualizações de Batedor gratuitas com cada Quartel.
- Os Batedores podem se mover pelas florestas.
- O First Senate (Primeiro senado) é gratuito e construído instantaneamente.
- Os Woodcutters (Lenhadores) também coletam alimentos.
- Em território amigo, as Unidades Militares têm pontos para recuperação de danos extras, além de serem ocultadas quando não estiverem atacando e serem curadas quando não estiverem se movendo ou atacando.

As unidades iroqueses são: Okwari, Akweks, Takohs, Spearman (Lanceiro), Mohawk Spearman (Lanceiro mohawk), Heavy Mohawk Spearman (Lanceiro mohawk pesado) e Elite Mohawk Spearman (Lanceiro mohawk de elite) .

SÉCULO XVI
É fundada a nação iroquês.

1521
Os espanhóis conquistam o império asteca.

1624
Os holandeses estabelecem Nova Amsterdã, hoje conhecida como Nova York.

Lacotas

Povos indígenas da América do Norte cujo território abrangia o oeste da Dacota do Sul, o leste de Wyoming e o leste de Montana.

Os lacotas têm o Poder da Planície.

- Em vez de construir Farms (Fazendas) e Granaries (Celeiros), receba Food (Alimentos) para cada unidade Citizen (Cidadão), Scout (Batedor) e Cavalry (Cavalaria) (exceto quando guarnecida).
- As fronteiras são invisíveis aos inimigos. Podem construir edificações em qualquer território que não pertença a uma nação inimiga.
- As atualizações da Cavalaria de Ataque à Distância são gratuitas.

As unidades lacotas são: Sunka Wakan, Eagle Feather Horse (Cavalo pena de águia), Musket Horse (Cavalo com mosquete) e Repeating Rifle Horse (Cavalo com rifle de repetição).

Persas

Uma das grandes nações antigas do sudoeste da Ásia.

Os persas têm o Poder da Cerimônia.

- Eles começam com alimentos extra.
- A Segunda Cidade é uma segunda Capital. Recebe bônus adicional de fronteira da Cidade Capital. Ambas as capitais devem ser capturadas para que essa nação seja eliminada.
- Atualizações de impostos e de pesquisas cívicas mais baratas.
- Tem sempre o número máximo de caravanas.

As unidades persas são: Immortals (Imortais), Anusiya (Anúsia), War Elephant (Elefante de guerra), Athanatoi, Mahout (Cornaca), Gun Mahout (Cornaca armado), Arquebus Immortal (Arcabuz imortal) e Culverin Mahout (Cornaca colubrina).

Novas Maravilhas do Mundo

Jardins Suspensos

Uma das Sete Maravilhas do mundo antigo. Construídos por Nabucodonosor II para sua rainha na antiga Babilônia, por volta de 600 a.C. Requer a Idade Clássica. Um ponto de Maravilha. Aumenta a produção de Sabedoria e oferece um desconto para tecnologias de aprimoramento econômico.

Cidade Proibida

Cidade cercada construída em 1407 dentro de Beijing pela corte imperial do imperador chinês. A entrada foi proibida a cidadãos comuns até 1912. Requer a Idade Medieval. Dois pontos de Maravilhas. Conta como um bônus Cidade Grande e pode ser construída onde quer que se possa erguer uma cidade. Seu local de construção não é revelado ao inimigo até que ela seja concluída. Fornece mais 50 em alimentos e madeira. Os Capital Timers (Cronômetros de Capital) e a eliminação por morte súbita não têm efeito sobre a nação que tenha essa Maravilha.

Forte Vermelho

Fortificação maciça construída em arenito vermelho em 1618, serviu como palácio para os imperadores mogul da Índia. O muro de defesa externa tinha cerca de 2.400 km de extensão e 33 metros de altura. Requer a Idade da Pólvora. Dois pontos de Maravilhas. O Forte Vermelho tem grande alcance e maior solidez e pode ser construído onde quer que se possa erguer um Forte. Seu local de construção não é revelado ao inimigo até que ela seja concluída. Recebe atualizações gratuitas de Forte e todos os Fortes em sua nação têm pontos para recuperação de danos aumentados. Unidades guarnecidas no Forte Vermelho são curadas mais rapidamente.

1769
Nasce Napoleão Bonaparte, em Ajaccio, na Córsega.

1804
Napoleão se torna imperador da França.

1808
Napoleão invade a Espanha, empossando seu irmão como rei.

Novas campanhas Conquista do Mundo

Você conquistou o mundo em *Rise of Nations*, agora repita esse feito jogando todas as novas campanhas históricas com um sistema de comércio e diplomacia completamente interativos. Siga os passos de dois dos maiores generais do mundo, Alexandre, o Grande e Napoleão. Veja como você se sai no clima de agitação política do Novo Mundo e da Guerra Fria.

Alexandre, o Grande

Alexandre, o Grande chegou ao trono aos 20 anos, após o assassinato de seu pai. Cercado por inimigos em suas próprias terras, viu-se ameaçado por rebeliões estrangeiras.

Coloque-se no lugar de Alexandre e se empenhe na solidificação de seu poder na Macedônia. Em seguida, tente derrubar o Império Persa, repetindo os feitos militares de Alexandre.

Na campanha, você poderá:

- Seguir a liderança de Alexandre e jogar em cenários com base em batalhas históricas ou adivinhar suas estratégias e seguir seu próprio caminho.
- Lutar com e contra unidades General exclusivas, como Alexandre, Dario, Ptolomeu e Parmênides.

Napoleão

Após sua formação na academia militar francesa em Brienne e a fuga de sua família para a França durante uma guerra civil na Córsega, Napoleão Bonaparte se encontrou em meio ao tumultuado mundo da França pós-revolucionária.

Ele se sobressaiu rapidamente como jovem oficial do exército ao pôr fim a uma revolta em Avignon e bombardear os britânicos com tal ferocidade que eles se retiraram de Toulon. Logo depois, um "sopro de pólvora" tomou conta de uma multidão enraivecida em Paris e lançou o General Bonaparte ao comando de um exército inteiro.

Ao tomar o controle nesse momento crucial da carreira de Napoleão, você poderá:

- Escolher seu caminho para se tornar imperador. Conquistar terras estrangeiras e retornar como herói ou abalar o mundo com vitórias sem precedentes contra os monarcas europeus.
- Após se tornar imperador, estabelecer acordos e trocar colônias com as grandes nações. Obrigar outros a se tornarem seus vassalos.
- Arriscar-se em nome da magnificência. Como imperador, uma só decisão equivocada poderá levá-lo ao exílio e à luta para retomar o poder.

1814
Abdicando do trono, Napoleão é exilado em Elba.

1815
Fugindo do exílio, Napoleão retorna a Paris como imperador.

1815
Napoleão abdica novamente e é exilado em Santa Helena.

O Novo Mundo

Dois continentes estão prontos para serem tomados após o choque de culturas no Novo Mundo. Os europeus, ardendo de sede de exploração e conquista, procuram riquezas para trazer aos monarcas reinantes em suas terras. Os nativos americanos, atordoados pela chegada totalmente inesperada dos invasores, lutam para manter seu modo de vida. Porém, um novo pensamento está tomando forma entre alguns europeus, que não vêem motivos para manter laços com os governantes do Velho Mundo.

No Novo Mundo, você poderá:

- Jogar como nação européia — francês, holandês, britânico, espanhol ou português — e tentar se tornar o supremo poder dominante.
- Jogar como uma nação nativa americana — lacota, iroquês, asteca, maia ou inca — e expulsar os europeus.
- Jogar como americanos e reivindicar sua independência. Transformar sua pequena nação em uma grande superpotência.

A Guerra Fria

A Guerra Fria surgiu diretamente das cinzas da Segunda Guerra Mundial. Os Estados Unidos e a URSS (União das Repúblicas Socialistas Soviéticas) eram apenas aliados de conveniência contra a ameaça nazista e desconfiavam um do outro. Com a derrota de Hitler, os dois lados começaram a competir por influência ao redor do mundo. Nenhum dos lados desejava iniciar uma guerra de fato, devido ao risco de aniquilação nuclear, o que gerou um novo estilo de confronto indireto.

Ao lutar na Guerra Fria, você poderá:

- Tomar o controle da URSS ou dos Estados Unidos e tentar pôr fim à Guerra Fria desenvolvendo sua economia ou esmagando seu inimigo no campo de batalha.
- Construir armas nucleares no mapa estratégico. Usá-las como meio de intimidação ou dispará-las! Usar o medidor de condição de defesa DEFCON para monitorar as tensões nucleares atuais.
- Enviar seus espiões e forças especiais em missões de espionagem classificadas em diferentes graus de dificuldade e de recompensa.
- Executar ações policiais, reivindicar Estados Clientes e controlar a OTAN ou o Pacto de Varsóvia.

1947
O termo "Guerra Fria" é popularizado pelo jornalista Walter Lippmann.

1949
É estabelecida a OTAN (Organização do Tratado do Atlântico Norte).

1950
A Guerra da Coréia se torna o primeiro conflito armado da Guerra Fria.

Créditos

BIG HUGE GAMES

Chefe de Design
Brian Reynolds

Designers
Douglas Kaufman
John Hawkins
Mark Sobota
Ike Ellis

Produtor Executivo
Timothy Train

Produtores
Paul Stephanouk
Jason Schklar

Estagiários de Produção
Mathew Bloch
Lindsey Wilkinson

Chefe de Programação
Jason Coleman

Programadores
Jason Bestimt
Pranas Pauliukonis
Bryant Freitag
Scott Lewis
Ilya Kreymer
Stuart Jeff
Jhon Restrepo
Mike LeGrand

Estagiários de Programação
Zackery Smith
Josh Mitnick

Diretor de Arte
David Inscore

Chefe de Arte de Unidade
Bill Podurgiel

Chefe de Arte de Edificações
Ted Terranova

Artistas Gráficos
Zero Dean
John FitzGerald III
Jason Johnson
Jonathan Jacobson
Michael D. M. Smith
David Locke
Dan Halka
Eric Kwon
Jeff Feligno

Estagiários de Arte
Jay Gillen
Adam Hale

Fornecedores de Arte
Jesse Brophy
Michael Schmidt
Jack Snyder
Justin Francis Thomas
Russell Vaccaro

Gerente de Escritório
Jennifer Coenen

Gerente de Informática
Michael Payne

Suporte de Informática
Mark Whitehead

Comunidade da Web
Graham Somers

Gerente de Teste
Chris Coleman

Equipe de Teste Big Huge
Jason Cain
Andrew Clark
Gregory Marques
Brad Turner
Fabio Tola
Kamil Kuza
Ryan McFall

MICROSOFT

Gerentes de Programa
Steven Hill
Danan Davis
James McDaniel

Chefe de Teste
Jason Richert

Teste
Dennis W. Stone
Bruce W. Carr Jr. ●
Sean J. Cruz ●
James A. Duchow ●
Michael Engle ●
Ryan C. Lewis ●
William Loera ●
Jeremy Baird Tate ●
George Townsend ●
Michael W. Wagner ●
Marc K. Watkins ●

Chefes de Conteúdo
Beth Demetrescu
Eric Nylund

Criação de Conteúdo
Bryan Howell
Melanie Henry ●
Yvette Kirby Waters ●

Design de Impressão
Jeannie Voirin
Chris Lassen

Localização - EUA
Lief Thompson
Kazuyuki Shibuya
Ann Foley ●

Localização - Dublin
Niamh Marsh
Steven Garrad
Bernard Morgan
Jude Shiels
Redmond O'Hanlon
Jason Shirley
Ciaran Boylan

Teste de Usuário
Bill Fulton
Eric Schuh
Melissa Federoff ●
John Warren Hopson ●

Legal
Peter Becker
Jama Cantrell
Hubert Cheng
Sue Stickney
Judy Weston

Geopolítica
Tom Edwards

Planejamento do Produto
Jon Kimmich

Música e Efeitos Sonoros
Duane Decker ●
Bill Wolford ●

Marketing
John Dongelmans
Stephanie Peterson

Embalagem
Nancy Ramsey
Laura Kleinhofs

Relações Públicas
Jen Martin

Gerenciamento
Shane Kim
Phil Spencer
Ken Lobb
Shannon Loftis
Jimbo Pfeiffer
Dana Fos
Jeremy Los
Greg B. Jones
Beth Featherstone
Chris Di Cesare
Peter Kingsley
Eli Friedman
Gunn Robison

Agradecimentos Especiais
Michele D'Amour
Justin Greywolf
Ryan James ●
Annie Eckles ●
Ed Fries
Jo Tyo
Matt Whiting
Chenelle Bremont

● Volt ● Siemens Business Services ● Excell Data Corporation ● S&T Onsite ● Edelman ● Fornecedor independente

Opções de suporte técnico

Argentina	(54) (11) 4316-4664	www.microsoft.com/latam/soporte/
Australia	13 20 58	http://support.microsoft.com
Brasil	(55) (11) 34446844	www.microsoft.com/brasil/atendimento
Österreich	+43 (01) 50222 22 55	www.microsoft.com/austria/support
Belgique	+32 - 2-513-2268	http://support.microsoft.com
België	02-5133274	http://support.microsoft.com
Belgium	02-5023432	http://support.microsoft.com
Caribe	1-877-672-3842	www.microsoft.com/latam/soporte/
Centroamérica	(506) 298-2020	www.microsoft.com/latam/soporte/
Chile	800-330-6000	www.microsoft.com/latam/soporte/
Colombia	(91) 524-0404 ó 9800-5-10595	www.microsoft.com/latam/soporte/
Danmark	+45 44 89 01 11	www.microsoft.com/danmark/support
Ecuador	(593) (2) 258 025	www.microsoft.com/latam/soporte/
Suomi/Finland	+358 (0) 9 525 502 500	www.microsoft.com/finland/support
France	(33) (0) 825 827 829–0–1020#	http://support.microsoft.com
Deutschland	+49 (0) 1805 / 67 22 55	http://support.microsoft.com microsoft@service.microsoft.de
Ελλάδα	(30) (10) 94 99 100	www.microsoft.com/hellas/support/
Ireland	(01) 706 5353	www.microsoft.com/ireland/support
Italia	(+39) 02-70-398-398	www.microsoft.com/italy/support
Luxembourg (EN)	+32 2-5023432	http://support.microsoft.com
Luxembourg (FR)	+32-2-513-2268	http://support.microsoft.com
Luxemburg	+32 2-5133274	http://support.microsoft.com
México	(52) (55) 267-2191	www.microsoft.com/latam/soporte/
Nederland	020-5001005	http://www.microsoft.nl/support
Netherlands	020-5001053	http://www.microsoft.nl/support
New Zealand	(64) (9) 357-5575	www.microsoft.com/nz/support
Norge	+47 22 02 25 50	www.microsoft.com/norge/support
Panamá	(800) 506-0001	www.microsoft.com/latam/soporte/
Perú	(51) (1) 215-5002	www.microsoft.com/latam/soporte/
Portugal	+351 214 409 280	http://www.microsoft.com/portugal/suporte
España	(902) 197 198	http://www.microsoft.com/spain/support
Sverige	+46 (0) 8-752 09 29	www.microsoft.com/sverige/support
Schweiz	0848 802 255	http://support.microsoft.com
Suisse	0848 800 255	http://support.microsoft.com
Svizzera	0848 801 255	http://support.microsoft.com
UK	(0870) 60 10 100	www.microsoft.com/uk/support
Uruguay	(598) (2) 916-4445	www.microsoft.com/latam/soporte/
Venezuela	(58)(212)276-0500	www.microsoft.com/latam/soporte/

Para ver todas as nossas ofertas de suporte, visite **http://support.microsoft.com/**. Nestes websites, você poderá:

- Rever a política de suporte geral para o seu produto
- Encontrar artigos da Microsoft Knowledge Base sobre questões específicas
- Enviar seu problema e trabalhar com um profissional de suporte da Microsoft pela Internet

Em todo o mundo: O suporte fora dos E.U.A. e Canadá poderá variar. Para obter detalhes de contato regionais, visite **http://support.microsoft.com/international.aspx**. Se não existir escritório subsidiário da Microsoft no seu país ou região, contate o estabelecimento do qual você obteve o seu produto Microsoft.

Condições: Serviços de suporte da Microsoft estão sujeitos a preços, termos e condições atuais, que podem ser alterados sem aviso.

1955
O Pacto de Varsóvia é assinado por oito nações comunistas européias.

1989
Cai o Muro de Berlim, simbolizando o fim da Guerra Fria.